NES-NC-NOE-1

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GREMLIN

SPIELANLEITUNG

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR THE PLAY ON THE

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

präsentiert

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

© Gremlin Graphics 1993

INHALT

Mansell-Geschichte einer Karriere 4
Das Spiel 10
Hauptauswahlschirm 11
Einzelrennen 12
Rennoptionenschirm 13
Einstellung des Rennwagens 14
Steuerung 18
Boxenstopps 19
Rennbildschirm 20
Die Rennsaison 23
Paßwort 25
Training mit Mansell 26

MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

Wie die meisten erfolgreichen Rennfahrer begann Nigel Mansell seine Karriere mit Go-Kart-Rennen. Sein Siegeswille war von Anfang an offensichtlich, und die ersten Erfolge ließen nicht lange auf sich warten. "Mein erstes Wettkampfrennen hatte ich mit zehn. Es war in Shennington, Edge Hill, Banbury. Wir hatten ein Einradantrieb-Fastakart mit einem JLO-Motor, und ich sagte mir 'OK, ich werde mein erstes Rennen gewinnen,'" erzählt Nigel. Leider schaffte er es nicht. Er kam noch nicht einmal bis zum Ende - der Motor fiel ab! Aber in den nächsten Rennen hatte er mehr Glück, und bald vertrat er England in Go-Kart-Rennen und stieg problemlos zu den schnelleren Karts auf. Zielstrebig wie er ist, begann Nigel den nächsten Schritt zur Formel Ford, den er 1976 vollzog.

"Mein erster einsitziger Wagen war ein Hawke DL 11. Ich begann mit einem Rennen in Mallory Park", erinnert er sich. Dieses Mal war sein erster Auftritt in einer neuen Kategorie erfolgreicher. "Unser erstes Rennen, und wir gewannen. Ich war zufrieden. Nein, ich war überglücklich. Insgesamt hatte ich in dem Jahr neun Rennen, und davon gewann ich sechs. Ich war nicht im

Erfolgsrausch, aber ich hatte das Gefühl, eine gute Leistung geliefert zu haben." Aber sein Ehrgeiz war nicht zufriedengestellt. "Mit diesem Wagen hatte ich ein gutes erstes Jahr in der Formel Ford. Ich wußte nun, daß ich Rennen gewinnen konnte, und das machte mich ehrgeiziger. Ich wollte darauf bauen - bessere Wagen, bessere Wettbewerbe. Ich habe es nie als Spiel gesehen; ich war entschlossen, Profi zu werden. Das hieß mehr Entbehrungen, mehr Zusammenkratzen von Geld und Sponsoren, aber wir ließen uns nicht abhalten."

1977 erlitt Nigel einen schweren Rückschlag, als er sich einen Genickdoppelbruch zuzog, der zu Lähmung oder sogar Tod hätte führen können. Er ließ sich aber nicht abschrecken, und nach seiner Genesung trat er mit frischer Entschlossenheit in die laufende Formel Ford-Saison ein. "Ich fühlte mich gut. Ich war froh, wieder Rennen zu fahren, und ich fuhr gut." Das letzte Rennen war in Silverstone, und Mansell brauchte die beste Trainingszeit, die schnellste Runde und den Sieg im Rennen, um Formel Ford-Champion zu werden. Er schaffte alle drei.

MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

Sein Ehrgeiz ließ ihm keine Ruhe. Der logische nächste Schritt nach dem Formel Ford-Titel war die Formel 3, aber das sollte nicht so einfach werden. Nigel und seine Frau Rosanna arbeiteten schwer, um genug Geld für die Suche nach Sponsoren aufzubringen. Aber diese Suche blieb erfolglos. Nigel erzählt: "Am Anfang der Saison 1978 sagte man uns, daß kein Sponsor uns unterstützen würde, wenn wir nicht bereit waren, unser eigenes Geld einzusetzen. Als ich das hörte, war ich bereit, alles zu tun, um das Geld zusammenzukriegen. In so einer Lage ist man zu allem fähig, und wir waren es auch. Wir verkauften unsere Wohnung." Aber dieses Risiko zahlte sich nicht aus. Mansell hatte genug Geld für seine ersten Rennen mit einem March, und ihm wurde versichert, daß Sponsoren bald folgen würden. Aber sie kamen nicht, und nach fünf Rennen war sein Geld aufgebraucht. "Diese fünf Rennen kosteten uns insgesamt 8000 Pfund. Uns blieb nichts - kein Auto, keine Wohnung, kein Geld. Es war keine Frage von Aufgeben. Wir hatten aufgegeben! Wir konnten einfach keine Rennen mehr fahren."

Dann hörte Mansell, daß David Prices Formel 3-Team, gesponsert von

MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

Unipart, einen zweiten Fahrer für die Saison 1979 suchte. “Ich besuchte mehrmals Davids Geschäft in Twickenham, und ich muß ihn überzeugt haben, daß ich einen Versuch wert war, denn ich bekam den Job.” Damit war Mansell zum ersten Mal ein angestellter Fahrer mit einem bescheidenen Gehalt. Die Saison verlief ereignislos; Mansell gewann nur ein Rennen. Inzwischen interessierte sich Colin Chapman für den ehrgeizigen jungen Fahrer, und obwohl Mansell sich in Oulton Park weitere Verletzungen zuzog, wurde ihm eine Testfahrt bei Lotus angeboten.

Mansell litt noch immer an seinen Verletzungen, aber er ließ sich von nichts abhalten. Er rief seinen Arzt an. "Ich hatte meine erste Fahrt in einem Formel 1 Wagen in der nächsten Woche. Ich mußte fahren. Nichts würde mich abhalten. Er gab mir jede Menge Schmerztabletten, und ich machte mich auf den Weg." Mansell überzeugte, und 1980 arbeitete er als Testfahrer bei Lotus. Nach einigen eindrucksvollen Fahrten, unter anderem Lotus' schnellste Zeit in Silverstone, bot Chapman Mansell eine Grand Prix-Fahrt in Österreich an. Darauf hatten Mansell und seine Frau hingearbeitet.

MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

"Colin Chapman war sicher, daß ich bereit war, und ich wußte es. Was in der Formel 3 passiert war, spielte keine Rolle mehr. Ich hatte meine Chance in der Formel 1. Das war alles, was mich interessierte." Die nächsten vier Jahre fuhr Mansell mit wechselndem Erfolg für Lotus. Aber Lotus war nicht mehr so stark, und Mansells bestes Ergebnis in dieser Zeit waren einige 3. Plätze und eine beste Trainingszeit.

1985 trat er in das Williams-Team ein. In den nächsten vier Jahren verwirklichte er sein Potential als ein hervorragender und aufregender Rennfahrer in der klassischen Tradition. Sein Sieg in Silverstone 1987 war eines der spannensten Rennen aller Zeiten. Sowohl 1986 als auch 1987 wurde er Zweiter in der Weltmeisterschaft. Sein 'Pech', das zum ersten Mal mit einer spektakulären Reifenpanne in Australien zum Vorschein kam, hielt ihn zurück, als er den Titel schon fast in der Tasche hatte. 1989 fuhr Nigel für Ferrari, und trotz eines unterlegenen Wagens gewann er die Bewunderung der italienischen Fans, die ihn nach einer Reihe dramatischer und entschlossener Rennen 'den Löwen' nannten. Aber Nigel wollte den Titel gewinnen, und 1991 ging er zurück zu einem neuen Williams-Team und

MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

begann den eindrucksvollen Kampf gegen die Vorherrschaft des McLaren Teams. Die berüchtigte 'Radmutter'-Episode beendete seine Aussichten, und zum dritten Mal beschloß er eine Saison als Zweiter. Allen Rückschlägen und Entbehrungen zum Trotz hat Nigel Mansell 1992 eine der besten Fahrleistungen aller Zeiten geboten. Die ersten fünf Rennen gewann er am Stück, und er ist der erste Fahrer, der je neun Grand Prix-Rennen in einer Saison gewann. Damit sicherte er sich die Weltmeisterschaft, das erste Mal in 16 Jahren für Großbritannien, obwohl noch fünf Rennen in der laufenden Saison bevorstanden.

Nigel Mansell ist ein echter Sportheld und eine der bekanntesten und beliebtesten britischen Persönlichkeiten seit Jahren. Was er mit seinem Siegeswillen, seinem Mut und seinem Können erreicht hat, ist wohlverdient. Was auch immer die Zukunft bringt, 1992 wird immer Nigels Jahr sein.

Alle Zitate von Nigel Mansell sind dem Buch 'Driven to Win' von Nigel Mansell und Derick Allsop entnommen. Taschenbuch veröffentlicht durch Arrow Books Limited.

DAS SPIEL

In diesem Spiel nimmst du an allen Rennen der Grand Prix-Saison 1992 teil. Erlebe die Spannung und Aufregung des Formel 1-Rennens. Jedes Land und jede der 16 Rennstrecken aus Nigel Mansells triumphaler 1992-Saison werden hier vorgestellt. Natürlich ist es dein Ziel, Nigel Mansells Erfolg nachzuvollziehen und die Weltmeisterschaft so schnell wie möglich zu gewinnen.

Drückst du beim Einschalten des Gerätes den Startknopf, dann erscheint der Sprachenauswahlschirm. Hier kannst du entscheiden, in welcher Sprache der Bildschirmtext gezeigt werden soll. Um die gewünschte Sprachoption zu wählen, brauchst du den Joypad nur oben/unten zu drücken. Blinkt die gewünschte Sprachoption auf, dann betätige den Startknopf. Als nächstes wird der Schirm zur Eingabe eines Namens gezeigt. Drücke einfach den Joypad rechts/links, um die Markierung über die Buchstaben zu ziehen. Hast du den gewünschten Buchstaben markiert, dann betätige Knopf "A". Möchtest du den vorherigen Buchstaben löschen, dann betätige Knopf "B". Bist du mit deinem Namen zufrieden, dann drücke erneut den Startknopf. Daraufhin erscheint der Hauptauswahlschirm.

HAUPTAUSWAHLSCHIRM

DER HAUPTAUSWAHLSCHIRM

Der Hauptauswahlschirm bietet dir mehrere Optionen. Möchtest du eine davon wählen, dann drücke den Joypad oben/unten, um die Markierung über die Optionen zu ziehen. Hast du die gewünschte Option markiert, dann drücke den Startknopf. Jede der Optionen wird im Folgenden genau beschrieben.

OPTION EINS: EINZELRENNEN

OPTION EINS: EINZELRENNEN

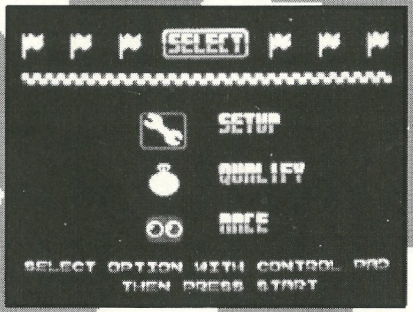
Wählst du diese Option, dann erscheint der Streckenauswahlschirm, von dem aus du eine der sechzehn Rennstrecken wählen kannst. Ziehe den Pfeil über die Flaggen der Länder, indem du den Joypad oben/unten drückst. Ist die gewünschte Flagge markiert, und die Strecke des bevorstehenden Rennens wird gezeigt, dann drücke den Startknopf, woraufhin du zum Streckeninformationsschirm übergehst.

Streckeninformationsschirm

Dieser Bildschirm bietet eine Beschreibung und Illustration der gewählten Strecke und eine Wettervorhersage. Drücke den Startknopf, um zum Rennoptionenschirm überzugehen.

OPTION EINS: EINZELRENNEN

Rennoptionenschirm



Auf diesem Bildschirm kannst du deinen Rennwagen für ein bestimmtes Rennen einstellen lassen, an Qualifikationsrunden teilnehmen oder gleich zum Rennen übergehen. Jede dieser Optionen wird im Folgenden genau beschrieben.

OPTION EINS: EINZELRENNEN

Einstellung des Rennwagens (Race Car Set Up)

Mit dieser Option kannst du deinen Wagen für ein bestimmtes Rennen einstellen lassen. Möchtest du jedoch gleich zum Rennen übergehen, dann kannst du diesen Schirm auch einfach auslassen. In diesem Fall beginnst du das Rennen mit der folgenden Standardeinstellung:

Tyres (Reifen)	Hart
Wings (Spoiler)	10%
Gears (Gangschaltung)	Automatik

Auf diesem Bildschirm kannst du dein Auto auf die Wetter- und Streckenverhältnisse einstellen lassen. Die drei veränderbaren Kriterien werden im Folgenden erläutert.

Gangschaltung

Du hast die Wahl zwischen "Manual" (Handschaltung) und "Automatic" (Automatik). Automatik ist die Standardeinstellung. Wählst du Automatik, dann brauchst du keine Gänge zu wechseln. Das Spiel ist somit leichter. Der Nachteil ist jedoch, daß die Gänge

bei Automatik nicht zum optimalen Zeitpunkt gewechselt werden.

Reifen

Hier hast du die Wahl zwischen Hartgummireifen (Standardeinstellung), Weichgummireifen und Regenreifen. Bei allen Reifen sind zwei Kriterien zu berücksichtigen: Verschleißrate und Bodenhaftung. Schnelles Durchfahren von engen Kurven und Abkommen von der Fahrbahn beschleunigen den Verschleiß; Hartgummireifen halten länger. Sind deine Reifen abgenutzt, mußt du das Rennen abbrechen. In diesem Fall gewinnst du natürlich keine Punkte. Du kannst jederzeit zum Reifenwechsel in die Boxen fahren, mußt dafür aber jedesmal einen Zeitverlust in Kauf nehmen. Weichgummireifen verbessern zwar die Straßenlage und erlauben somit schnelles Durchfahren von engen Kurven, doch nutzen sie sich auch schneller ab. Normalerweise müssen Hartgummireifen einmal pro Rennen, Weichgummireifen möglicherweise zweimal ausgewechselt werden. Bei feuchter Fahrbahn müssen Regenreifen benutzt werden. Bei nasser Fahrbahn halten sie etwas länger als Hartgummireifen, verschleißen jedoch auf trockener Bahn fast genauso schnell wie Weichgummireifen. Bei nasser Fahrbahn ist die Straßenlage von Hart- und

OPTION EINS: EINZELRENNEN

Weichgummireifen gleichermaßen schlecht und erschwert die Steuerung. Der Zustand der Reifen kann der Anzeige auf dem Rennbildschirm entnommen werden.

Spoiler

Bei den Spoilern wählst du zwischen "10%", der Standardeinstellung, "20%" und 30%. Stellst du deine Spoiler auf 30% ein, dann verbesserst du damit ähnlich wie Weichgummireifen die Straßenlage in Kurven, erhöhst jedoch gleichzeitig den Luftwiderstand und verringerst somit die Beschleunigung. Sind die Spoiler auf 10% eingestellt, hat der Wagen zwar die beste Beschleunigung, aber die schlechteste Kurvenlage. Drücke den Joypad oben/unten, um zwischen den drei Optionen hin- und herzuschalten, und dann rechts/links, um die gewünschte Option zu markieren. Ist sie markiert, dann drücke den Joypad oben/unten, um die Option zu aktivieren. Hast du deinen Rennwagen erst einmal für das bevorstehende Rennen eingestellt, dann kannst du mit dem Startknopf zum Rennoptionenschirm zurückkehren.

OPTION EINS: EINZELRENNEN

Qualifikationsrunde

Wählst du die Qualifikationsoption, dann hast du die Möglichkeit, um eine gute Startposition zu kämpfen. Dazu mußt du eine Runde fahren, wobei es von deiner Zeit abhängig ist, wie viele Wagen im Rennen vor dir starten dürfen. Wie beim echten Formel 1-Rennen mußt du den anderen Wagen auf der Rennbahn ausweichen, obwohl du mit ihnen nicht im direkten Wettbewerb stehst. Nach Abschluß der Qualifikationsrunde erscheint der Ergebnisschirm. Hier wird die Position angegeben, mit der du dich für das Rennen qualifiziert hast. Danach gehst du automatisch zum Rennwagen-Einstellungsschirm über.

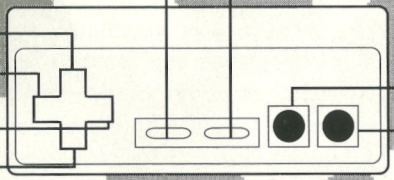
Das Rennen

Möchtest du die Qualifikationsrunde überspringen, kannst du auch gleich zum Rennen übergehen, doch startest du dann ganz hinten. Dies ist zwar der schnellste Weg ins Rennen, doch sind deine Gewinnchancen wesentlich besser, wenn du aus einer vorderen Position startest. Es bleibt also allein dir überlassen. Der Spieler nimmt es mit elf anderen Rennwagen unterschiedlicher Leistungsfähigkeit auf. Die Wagen der Gegner werden in drei Klassen gruppiert. Darunter sind vier gute Wagen,

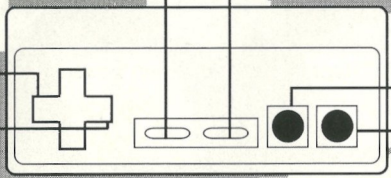
OPTION EINS: EINZELRENNEN

Rennsteuerung

Manuell



Automatik



vier durchschnittliche und drei leistungsschwache. Jedes Rennen setzt sich aus vier bis sechs Runden zusammen, ist also von unterschiedlicher Länge.

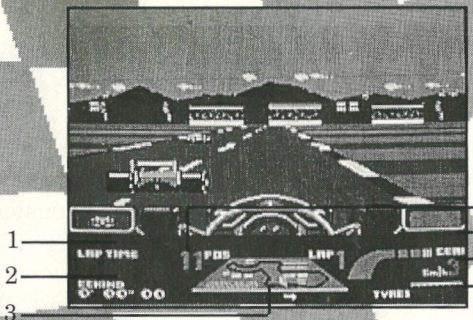
Boxenstopps (Pitstops)

Die Boxen liegen bis auf wenige Ausnahmen kurz hinter der Startlinie. Du kannst sie in jeder Runde anfahren. Die Boxen bilden eine separate Spur oder Fahrbahn, die durch große Poller von der Rennstrecke getrennt sind. Sie werden aber auch auf dem Rennstreckenschirm angezeigt, der während des Rennens sichtbar ist. Du solltest nur in die Boxen fahren, wenn du deine Reifen wechseln möchtest. Sobald du in die Boxengasse fährst, mußt du abbremsen. Ist dein Wagen zum Stillstand gekommen, wählst du den Reifentyp, indem du den Joypad oben/unten drückst, den Pfeil somit auf die gewünschte Option ziehst und dann den "A"-Knopf betätigst. Daraufhin läuft eine Animationssequenz, die das Aufbocken des Wagens und den Reifenwechsel zeigt. Der Boxenstopp dauert ungefähr 5 bis 9 Sekunden. Der Spieler hat keinen Einfluß auf diese Zeit. Alle Wagen im Rennen machen einen Boxenstopp.

OPTION EINS: EINZELRENNEN

Rennbildschirm

Dieser Bildschirm zeigt nicht nur die Rennstrecke etc., sondern führt auch andere wichtige Informationen (wie unten erklärt) auf:



1. Rundenzeit Die in dieser Runde vergangene Zeit in Sekunden.

2. Zeit Zeigt an, wie viele Sekunden du vom führenden Rennwagen entfernt bist. Fährst du hinter dem führenden Wagen, erscheint

OPTION EINS: EINZELRENNEN

das Wort "Behind" (hinter) über der Zeitanzeige. Bist du mit deinem Wagen in Führung, erscheint stattdessen "Ahead" (in Führung). Die Zeitanzeige bezieht sich in diesem Fall auf die Sekunden Vorsprung, die du gegenüber dem Rennwagen hinter dir hast.

3. Rennstrecke Hier wird eine Karte der momentanen Rennstrecke gezeigt, wobei die Flagge die Position des Spielers markiert.

4. Gear Gangzahl (auch bei Automatik).

5. Geschwindigkeit Digitalanzeige

6. Reifenverschleiß Die Abnutzung der Reifen wird durch eine Leiste angezeigt, die nach links hin abnimmt. Ab einem bestimmten Punkt wird dein Wagen natürlich neue Reifen benötigen. Dazu mußt du in die Boxen fahren.

7. Position Die gegenwärtige Position des Spielers im Rennen.

OPTION EINS: EINZELRENNEN

Schlußsequenz

Am Ende jedes Rennens zeigt eine Ergebnistabelle in absteigender Reihenfolge die Zeiten aller Wagen und die Punkte an, die dafür vergeben werden (sofern es sich um ein Saisonrennen handelt). Hat der Spieler das Rennen unter den ersten drei Fahrern abgeschlossen, erscheint ein "Belohnungsschirm", auf dem die Leistungen des Spielers hervorgehoben werden. Nach Abschluß dieses Spielabschnitts geht der Spieler automatisch zum Hauptauswahlschirm zurück.

OPTION ZWEI: DIE RENNSAISON

OPTION ZWEI: DIE RENNSAISON (Full Season)

Wählst du diese Option, dann beginnst du die Rennsaison (16 Rennen). Dein Ziel ist natürlich, nach Abschluß aller Rennen die Punktetabelle anzuführen. Auf dem als erstes gezeigten Bildschirm wirst du gefragt, ob du ein neues Spiel beginnen oder eine frühere Saison fortsetzen möchtest. Möchtest du ein neues Spiel beginnen, dann drücke einfach den Startknopf; möchtest du eine zuvor gesicherte Saison fortsetzen, dann drücke den Wahlknopf, um die gewünschte Saison zu markieren. Du kannst dann die entsprechende Saison fortsetzen, nachdem du mehrere Rennen abgeschlossen hast.

Dieser Schirm wird später noch genauer behandelt. Nach dem Paßwortschirm erscheint der Streckeninformationsschirm. Hier ist das Verfahren genau das gleiche wie beim Einzelrennen (siehe Abschnitt "Race Single Circuit [Einzelrennen]"). Außerdem erhält jedes Rennen nach Abschluß ein Paßwort, mit dem du das Spiel sichern kannst, um es später wieder aufzunehmen. Genaue Einzelheiten zur Streckenwahl und zum Ergebnisschirm findest du im Abschnitt "Race Single Circuit (Einzelrennen)". Handelt es sich um ein Saisonrennen, dann erscheint nach den

OPTION ZWEI: DIE RENNSAISON

Rennergebnissen und dem Belohnungsschirm (wenn zutreffend) eine Gesamtpunktetabelle. Nach Abschluß jedes Rennens erhält der Spieler entsprechend seiner Position Punkte. Die Punkte verteilen sich wie folgt:

Erster	10
Zweiter	6
Dritter	4
Vierter	3
Fünfter	2
Sechster	1
Alle weiteren	0

Nach jedem Rennen werden die Punkte des Spielers addiert, um seine Gesamtposition zu errechnen. Falls das Rennen das letzte der Saison war und der Spieler die Weltmeisterschaft gewonnen hat, dann erscheint der Belohnungsschirm, auf dem die Leistungen des Spielers gepriesen werden.

OPTION ZWEI: DIE RENNSAISON

Paßwort

Da du das Spiel während einer Saison vielleicht unterbrechen, deine Position und Punkte jedoch erhalten möchtest, erscheint nach Abschluß eines Rennens ein kodiertes Paßwort. Mach dir eine Notiz davon. Gibst du dann später nach Aufforderung das korrekte Paßwort ein, dann kannst du ein älteres Spiel wieder aufnehmen.

Eingabe des Paßworts

Das Passwort wird nach Wahl der Option "Full Season" auf die gleiche Weise eingegeben, wie auf dem Schirm zur Eingabe eines Namens. Drücke einfach den Joypad oben/unten, um die Markierung über die Buchstaben zu ziehen, und rechts links, um den momentan markierten Buchstaben zu wählen.

OPTION DREI: TRAINING MIT MANSELL

OPTION DREI: TRAINING MIT MANSELL

Diese einzigartige Option ermöglicht es dir, auf jeder der sechzehn Rennstrecken zu trainieren, ohne dir dabei um andere Rennwagen Sorgen machen zu müssen. Und während du um die Rennstrecke kurvst, wird dir Nigel Mansell nützliche Ratschläge geben. Als weitere Hilfestellung erscheint auf dem Bildschirm ein Pfeil, der die optimale Fahrspur anzeigt. Du solltest zur Übung versuchen, dieser Orientierungslinie so genau wie möglich zu folgen, auch wenn du dadurch langsamer fahren mußt.

MUSIC ON/OFF

Mit dieser Option kannst du die Musik ein- oder ausschalten.

90 TAGE-GARANTIE

Gremlin Graphics Software Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produkts für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Material und die Verarbeitung dieses Nintendo Game Paks einwandfrei sind. Sollte innerhalb der 90 Tage-Garantie ein Fehler auftreten, so wird das Game Pak kostenlos von Gremlin Graphics repariert oder ersetzt.

Wenn Sie von diesem Garantieanspruch Gebrauch machen wollen, senden Sie Ihr Game Pak an die auf der Verpackung angegebenen Adresse, und legen Sie bitte den Kaufnachweis bei. Unter Umständen sollten Sie Ihr Päckchen versichern, bevor sie es absenden. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Namen, Ihre Adresse und eine kurze Beschreibung des Defektes beizufügen. Diese Garantie deckt keine Fehler ab, die nicht auf Material- oder Verarbeitungsfehler zurückzuführen sind.

Nigel Mansell's World Championship für Nintendo © Gremlin Graphics 1993. Alle Rechte vorbehalten.

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen.Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Str. 109, 60437 Frankfurt/Main, Germany

Gremlin Graphics Software Limited, Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield. S1 4FS. England. Tel: (0742) 753423.

PRINTED IN JAPAN